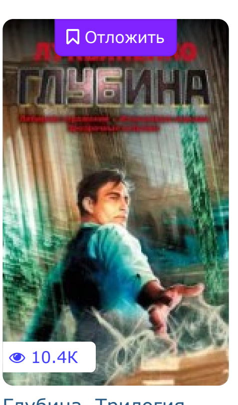
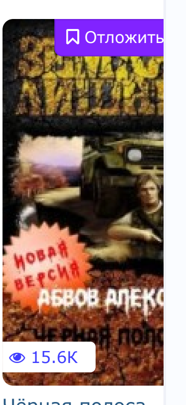
Игры астара. Играйте, но не заигрывайтесь 2 стр.

Похожие книги



Глубина. Трилогия



Чёрная полоса

ПОПУЛЯРНЫЕ КНИГИ АВТОРА

Эгрегор рода. Род всему голова!
2 2

Философия индивидуального духовного развития. Истинным человеком надо стать!
1 2

Пренец просветленный нового времени. Пришло время молодых
3 3

Но это не предел.

Сжимаю одну секунду до 1 мгновения.

Ну, это уже слишком, но не совсем.

Сжимаю 1 мгновение до одного мига и начинаю жить в 1 миге.

Как вам мое сжатие времени до 1 мига?

Что же вы увидели?

Вы увидели, что легко можно жить без года, месяцев, недель, суток, минут, секунд, мгновений, если время сжать до пределов 1 мига.

Но миг, это момент самого быстрого движения линейного времени, поэтому, находясь в миге, человек оказывается в ловушке линейного времени.

Значит, есть время, в котором нет движения, это момент проявления нулевого времени, которым и является момент здесь и сейчас.

Тот, кто входит в систему нулевого времени, становится бессмертным, потому что выходит из системы линейного времени и прекращает движение в сторону самоуничтожения.

Если этот процесс показать в системе десяти, то это выглядит так:

0, < 1, 2, 3, 4, < 5, 6, 7, 8, < 9.

Так выглядит процесс сжатия времени в числовом варианте.

Тот, кто придумал время и его линейное движение, узаконил существование смерти и конечность жизни.

Он это сделал для того, что бы человек стал смертным.

И это единственная причина появления линейного времени. Других причин просто нет.

Теперь поясню, для чего кому то нужна смерть.

Когда умирает старое поколение, оно уносит с собой в могилу память о своей жизни, чтобы новое поколение, которое придет им на смену ничего не знало о их жизни, то есть о том прошлом, которое, якобы, было настоящим в жизни старшего поколения.

Нужно уничтожить память о прошлых жизнях всех ушедших поколений.

А это для чего делается?

Чтобы в канву настоящего времени можно было вклинить те артефакты, якобы, прошлого времени, которые, якобы, действительно могли показать истинное прошлое старого поколения, а затем и показать, что человеческой цивилизации очень много лет и она развивалась так, как показано на конкретных картинах и фотографиях прошлых лет и написано в книгах.

Умышленно идет удлинение времени существования человеческой цивилизации, чтобы показать, как она развивалась в рамках существующих матриц прошлого времени, что история человечества имеет место быть и она такая, а не другая какая ни будь.

Конечно же, человечество вводится в заблуждение, и ложь покрывает тайной истинное происхождение человечества.

Как только раскрывается тайна времени, тут же раскрываются другие тайны, такие, как тайна жизни и смерти, бессмертия, устройство мироздания и так далее.

ИГРА 2

Я ХОЗЯИН ТОЧКИ

Я, первоисточник любой точки, которую сейчас поставлю в этой игре.

Только я смогу поставить свою точку, которая появится из ничего, из воздуха. Я могу поставить точку любого размера, чем угодно, какого угодно цвета, ведь я хозяин этой точки.

. вот я поставил обычную черную точку.

Возникают вопросы:

Что это за точка?

Что делать с этой точкой?

Как назвать эту точку?

Какое её предназначение?

Для чего я поставил эту точку?

Кому нужна эта точка? И т. д.

Как много появилось вопросов с появлением только одной точки.

Появились не только вопросы, но и большая ответственность за судьбу этой точки.

Я решаю убрать эту точку по каким то причинам, ведь я хозяин этой точки.

? вот здесь когда то была точка, а теперь появился знак вопроса. Можно поставить звездочку (*)

Но звездочка это тоже знак вопроса. Тогда я ничего не поставлю, просто укажу стрелкой. Что здесь когда то была точка.

; вот здесь была точка.

Если я поставлю стрелку с указанием направления, тогда может возникнуть вопрос: почему она направлена в левую сторону, что она указывает и на что смотрит и почему она смотрит, именно, влево??? Опять вопросы.

Если я оставлю это место пустым, то опять возникнут вопросы: почему это место пустое и на нем ничего не изображено?

Уверяю вас, вопросы будут появляться без конца только по одной причине: я имел неосторожность поставить точку в пространстве и зафиксировать её как обычную точку. Значит, появление и исчезновение зависит от хозяина этой точки.

Но давайте проследим за жизнью и судьбой этой точки и снова поставим её, т.е. проявим.

.; вот она моя точка, хозяином которой являюсь Я.

Сама точка не знает, кто она, она даже не знает, что она точка. Она абсолютно невежественна, если даже не знает, что она точка. Без посторонней помощи она умрет очень быстро, значит она абсолютное беспомощное ничтожество. Она появилась в пространстве, которое ей не знакомо, не привычно. Она вообще не ориентируется в нем. Значит, точка абсолютно безумна.

По всем вопросам и претензиям писать noc@sharlib.com

Внимание! Сайт может содержать материалы, не предназначенные для просмотра лицами, не достигшими 18 лет!

© 2023 sharlib.com
1|WEB7